

REPRESENTASI BUDAYA JEPANG
DALAM FILM *NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGO*
(STUDI SEMIOTIKA)

Milenia Sevtiani¹⁾, Dewi Kania Izmayanti²⁾

¹⁾Mahasiswa, Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

²⁾Dosen, Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: mileniasevtiani281299@gmail.com,

dewi.kaniaizmayanti@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media untuk memperkenalkan budaya pada dunia luar. Jepang berhasil menyentuh kancah dunia melalui media film. salah Film *Nihonjin No Shiranai Nihongo* merupakan salah satu film yang banyak mengusung tema budaya Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan budaya Jepang yang tergambar dalam film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan metode simak catat. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya delapan budaya jepang yaitu penggunaan *Furoshiki*, *permainan Hanafuda*, *Kendou*, *Shouryouuma*, *Kanji,natto*, *Tata Cara Minum The dan Ramalan Omikuji*. Kesimpulannya adalah dalam budaya yang tergambar dalam film tersebut, bisa diketahui dan dipahami makna denotasi, konotasi dan mitos

Kata Kunci : *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, Film, Makna Denotasi, Makna Konotasi, Makna Mitos.

PENDAHULUAN

Jepang merupakan negara yang masuk dalam peringkat tinggi dalam kategori reputasi terbaik di dunia baik dalam bidang teknologi dan budaya. Dalam survei Yomiuri Shimbun tahun 2006 ketertarikan masyarakat terhadap budaya Jepang mencapai 8,3 %. Dengan kecanggihan teknologi saat ini budaya Jepang dapat kita lihat secara langsung melalui berbagai media salah satunya adalah film. Film adalah suatu media yang membawa pesan, yang dimana isi dari pesan tersebut akan diterima oleh seluruh orang dan memiliki pengaruh yang besar [1] *Nihonjin No Shiranai Nihongo* merupakan salah satu film yang bergenre komedi yang di dalamnya juga merepresentasikan berbagai budaya tradisional Jepang. Film menjadi media yang paling tepat untuk mendeskripsikan sesuatu, sesuai dengan yang disampaikan oleh John Fiske sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi,

via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya disebut dengan representasi [2] Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan budaya jepang yang tergambar dalam film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Masih banyak orang – orang yang belum bisa datang langsung ke jepang untuk melihat secara langsung budaya tersebut, maka diharapkan penelitian ini dapat menjadi media bagi pecinta budaya Jepang untuk melihat tanda – tanda di dalam budaya jepang.

Penelitian dengan data utama film *Nihonjin no Shiranai Nihongo* pernah dilakukan, diantaranya adalah : penelitian skripsi yang dilakukan oleh Dewi Karunia Widiyaningrum, dengan kajiannya tentang Implikatur Percakapan pada Respon Verbal Tokoh Haruko, Devina Innasita Kusumaningrum dengan kajiannya tentang Referensi Persona. serta Alfi Rahmatsyah, Anwar Nasihin, Syahrial dengan kajiannya tentang Kajian Struktur”. Dilihat dari

penelitian sebelumnya belum ada yang meneliti mengenai “Representasi Budaya Jepang di dalam Film Nihonjin No Shiranai Nihonggo”.

Menurut teori John Fiske tentang representasi, ia menjelaskan bahwa representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya [2]. Sesuai dengan teori yang disampaikan tersebut, maka dalam penelitian ini penulis akan merepresentasikan budaya Jepang yang tergambar melalui kata kata dan gerakan – gerakan yang dilakukan oleh para karakter di dalam film Nihonjin No Shiranai Nihonggo.

Menurut Koentjaraningrat budaya diklasifikasikan dalam tujuh jenis yaitu 1) sistem religi dan upacara keagamaan, 2) sistem dan organisasi kemasyarakatan, 3) sistem pengetahuan, 4) bahasa, 5) kesenian, 6) sistem mata pencaharian hidup, dan 7) sistem teknologi dan peralatan [3]. Dari ketujuh jenis tersebut Furoshiki yang termasuk sistem teknologi dan peralatan. Hanafuda, Kendou dan Chadou yang termasuk dalam kesenian. Shouryoumma dan omikui yang termasuk dalam upacara keagamaan. Kanji yang termasuk dalam bahasa, dan Natto yang termasuk dalam peralatan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi. tetapi juga menetapkan sistem terstruktur dari tanda [4]. Dalam mencari makna dibalik budaya yang ditampilkan didalam film ini penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang terbagi makna menjadi tiga jenis yaitu makna denotasi, konotasi dan juga mitos.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hal ini bertujuan untuk untuk mendeskripsikan fakta yang berbentuk gambar maupun dialog dengan interpretasi yang tepat yang berkaitan dengan budaya yang ditampilkan didalam film Nihonjin No Shiranai Nihonggo. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian

ini adalah film “Nihonjin No Shiranai Nihonggo” yang di sutradarai oleh Yakumo Saiji pada tahun 2010. Teknik pengumpulan data dalam film ini adalah teknik simak catat. Untuk menunjang penelitian, penulis juga memakai metode kepustakaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditemukan 8 budaya jepang yang ditampilkan dalam film ini yaitu Furoshiki, Hanafuda, Kendou, Shouryoumma, Huruf Kanji, Natto, Chadou dan omikui. Makna Furoshiki yang dipakai oleh Haruko memiliki makna denotasi kain pembungkus, makna konotasinya kebaikan hati, perhatian dan peduli, hal ini tergambar dari yang dilakukan Haruko untuk membantu muridnya mendapatkan, serta memiliki mitos menghormati.

Hanafuda memiliki makna denotasi permainan kartu jepang dengan gambar alam, makna konotasi yang dimilikinya adalah kebersamaan, dan kedekatan dengan alam. Mitosnya yaitu kartu yang didapatkan dalam permainan biasa digunakan juga untuk peramal kehidupan serta dianggap penggambaran yang pas untuk alam di jepang.

Kendou adalah olahraga tradisional jepang yang menggunakan atribut pakaian berwarna putih dan biru. Makna konotasi dari warna biru dan putih ini menggambarkan tingkat kemahiran. Putih dianggap masih polos dan belum mahir sedangkan biru dianggap mahir dan menguasai semua gerakan dan mental yang baik saat bermain kendou. Mitosnya adalah zen dianggap sebagai ilmu yang mendasari dalam olahraga kendou.

Shouryoumma adalah boneka yang terbuat dari sayur sayuran. Makna konotasi dari shouryoumma ini adalah kendaraan untuk para arwah, makna konotasinya adalah Shouryoumma yang terbuat dari terong dan mentimun dimaknai Terong yang dianalogikan sebagai sapi dan timun dianalogikan dengan kuda. Mitosnya adalah Sapi dianggap dapat mengantarkan arwah pergi dan pulang dengan cepat dan timun merupakan kebalikannya.

Kanji makna denotasinya adalah salah satu dari 3 jenis huruf Jepang. Makna konotasi dari kanji ini adalah visualisasi dari kata dalam Bahasa Jepang. Mitosnya adalah Kanji diambil dari kisah atau filosofi yang menggambarkan dari kosa kata tersebut. Makna denotasi Natto adalah kacang kedelai yang difermentasi. Makna konotasi dari natto ini adalah ketidaklarasan pemikiran yang beredar dengan yang dilakukan oleh Paul. Mitos dari Natto adalah Kebanyakan orang asing akan tidak menyukai natto karena baunya yang kurang sedap dan teksturnya yang berlendir. Namun Paul yang berkebangsaan Inggris malah sangat menyukai Natto.

Makna denotasi Chadou adalah tata upacara minum teh. Makna konotasi dari Chadou ini adalah tata krama, dan Mitos yang terdapat dalam Chadou adalah Zen untuk penyucian diri dan ketenangan.

Makna denotasi Omikuji adalah kertas yang berisi ramalan hidup. Makna konotasi ini adalah kepercayaan. Mitos yang dibawa oleh omikuji ini adalah ketika ramalan buruk yang didapat, untuk menghindari hal buruk terjadi maka akan ditinggalkan dan diikatkan di kuil. Sedangkan ramalan yang baik, bias dijadikan sebagai jimat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setiap budaya yang ditampilkan dalam film ini masing-masing memiliki makna denotasi, konotasi dan mitos. Makna denotasi alat pembungkus yaitu *Furoshiki*, olahraga pedang *Kendou*, permainan kartu *Hanafuda*, boneka sayur *Shouryuumma*, jenis huruf Jepang *Kanji*, makanan fermentasi Jepang *Natto*, upacara minum teh *Chadou*, dan kertas ramalan untuk *Omikuji*.

Makna konotasi *Furoshiki* yaitu penghormatan serta kepedulian. Warna biru dan putih pada *kendou* melambangkan keahlian *kendou*. *Hanafuda* cerminan alam Jepang. *Shouryuumma* kendaraan arwah. *Kanji* yang merupakan visualisasi kata. *Natto* makanan yang disukai oleh orang Jepang

dengan stigma kesehatan. *Chadou* yaitu tata krama dan *omikuji* kepercayaan.

Mitos dari *Furoshiki* memiliki arti menerima dan menundukkan kepala. *Kendou* ilmu zen dalam penenangan diri. *Hanafuda* membawa mitos keberuntungan. *Shouryuumma* membawa mitos kecepatan dalam membawa arwah. *Kanji* 取 diambil dari kisah pembunuhan. *Natto* dipercayai kekuatannya layaknya obat. *Chadou* waktu untuk mendalami diri dan memperbaiki diri. *Omikuji* merupakan jimat untuk hal baik yang tertulis di dalamnya.

Saran

Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya, yang akan mengkaji pada bidang yang sama khususnya bidang semiotika, Serta dapat mengedukasi pembaca mengenai makna – makna yang hadir dalam sebuah tanda. Tanda merupakan objek yang sangat diteliti untuk dikaji, sehingga penulis berharap akan adanya penelitian – penelitian terbaru yang juga membahas tentang tanda di dalam budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak – pihak yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yaitu kepada :

1. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan waktunya untuk membimbing serta memberikan saran dalam proses penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. U. Effendy, *Dimensi-dimensi komunikasi*. Bandung : Alumni, 1986.
- [2] J. Fiske, *Cultural and communication studies: sebuah pengantar paling komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra, 2018, 2018.

- [3] S. Sumarto, “Budaya, Pemahaman dan Penerapannya,” *J. Literasiologi*, vol. 1, no. 2, p. 16, 2019, doi: 10.47783/literasiologi.v1i2.49.
- [4] A. Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Kelima. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Skripsi

Alfi Rahmatsyah. 2016. “Penyimpangan Penggunaan Bahasa Keigo dalam Serial Drama Jepang Nihonjin No Shiranai Nihongo Kajian : Struktur”. Universitas Bung Hatta.

Dewi Karunia Widiyaningrum. 2019. “ Implikatur Percakapan pada Respon Verbal Tokoh Haruko dalam Drama Nihonjin no Shiranai Nihongo Karya Yoshihiro Izumi”. Universitas Dian Nuswantoro.

Devina Innasita Kusumaningrum. 2019. Referensi Persona dalam Serial Drama “Nihonjin No Shiranai Nihongo”. Universitas Negeri Surabaya.